

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(51) Int. Cl. <sup>8</sup> A63F 9/24 (2008.01)		(45) 공고일자	2006년06월20일
		(11) 등록번호	10-0516552
		(24) 등록일자	2005년09월13일
(21) 출원번호	10-1996-0024235	(65) 공개번호	10-1997-0000294
(22) 출원일자	1996년06월27일	(43) 공개일자	1997년01월21일
(30) 우선권주장	95-166682 1995년06월30일 일본(JP)		
(73) 특허권자	소니 가부시끼 가이샤 일본국 도쿄도 시나가와구 기타시나가와 6초메 7반 35고		
(72) 발명자	에비사와 칸 일본국 도쿄도 시나가와구 기타시나가와 6-7-35 소니가부시끼가이샤 내		
(74) 대리인	정상구, 이병호, 신현문, 이법래		

심사관 : 조영길

(54) 광고가포함된게임프로그램을실행하는장치및방법

요약

게임 프로그램이 실행될 때 표시되는 광고들을 갱신하도록 동작 가능한 게임 시스템이 제공된다. 상기 시스템은 메모리에 게임 프로그램을 저장하고, 소정의 시간들에서, 예컨대, 게임 프로그램이 실행되는 새로운 날짜 또는 게임 프로그램이 실행될 때마다, 적어도 하나의 광고에 관한 갱신된 광고 데이터를 수신(즉, 다운로드)하고, 수신된 광고 데이터를 메모리에 저장하고, 메모리에 저장된 게임 프로그램을 실행하며, 게임 프로그램을 실행하는 동안 게임 프로그램 코드에 따라 그 저장된 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터를 출력한다. 또한, 새로운 광고들을 다운로드하는 대신에, 다수의 광고들이 게임 프로그램과 함께 미리 저장될 수도 있고, 광고 선택 코드들만이 게임 프로그램의 실행시에 표시되는 광고들을 갱신하도록 다운로드된다.

도표도

도1a

발명서

도면의 간단한 설명

제 1(a) 도 및 제 1(b) 도는 두 가지의 상이한 광고들이 표시되는 자동차 경주 게임의 영상 표현을 도시하는 도면.

제 2(a) 도 및 제 2(b) 도는 두 가지의 상이한 광고들이 표시되는 자동차 경주 게임의 또다른 장면의 영상 표현을 도시하는 도면.

제 3(a) 도 및 제 3(b) 도는 본 발명의 게임 시스템에 저장된 게임 프로그램의 데이터 구조를 도시하는 개략도.

제 4 도는 본 발명의 게임 시스템의 동작을 도시하는 흐름도.

제 5(a) 도 및 제 5(b) 도는 본 발명의 또다른 실시예를 따르는 게임 시스템에 저장된 게임 프로그램의 데이터 구조를 도시하는 개략도.

제 6 도는 본 발명을 따르는 제 5(a) 도 및 제 5(b) 도에 도시된 데이터 구조를 갖는 게임 시스템의 동작을 도시하는 흐름도.

제 7 도는 본 발명의 게임 시스템의 수신측 및 전송측을 도시하는 블록도.

제 8 도는 본 발명의 또다른 실시예에 따른 게임 시스템의 블록도.

제 9 도는 본 발명의 또다른 실시예에 따른 게임 시스템의 블록도.

제 10(a) 도 및 제 10(b) 도는 제 9 도에 도시된 게임 시스템에 의해 수신된 게임 데이터의 데이터 구조를 도시하는 개략도.

제 11 도는 본 발명에 따라 단일의 호스트 컴퓨터로부터 게임 데이터를 수신하는 복수의 게임 시

시스템들을 도시하는 개략도.

\* 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 \*

2 : 시스템 제머기

6, 8 : 메모리 (예, 하드디스크 드라이브)

10 : 스위치 회로

12 : 인코더

14 : 송신기

16, 25 : 통신 회선

18 : 수신기

20 : 디코더

22 : 게임기

24 : 메모리

26 : 송수신기/인터페이스

28, 38, 42 : 메모리

30, 48 : 시스템 제머기

32, 50 : 키 입력 변환기

34, 44 : 디코더

36, 46 : 화상 제머기

53 : 안테나

54 : 호스트 컴퓨터

56, 58, 60 : 게임기(게임 시스템)

## 발명의 상세한 설명

### 발명의 목적

#### 발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 광고가 포함된 게임 프로그램을 실행하는 장치 및 방법에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 게임 프로그램의 실행 이전에 새로운 광고 데이터를 다운로드함으로써 표시된 광고가 갱신될 수 있는 게임 프로그램을 실행하는 장치 및 방법에 관한 것이다.

공지되어 있는 바와 같이, 비디오게임을 또는 "게임기들"은 대중적 인기가 매우 높으며 일반적으로 비디오 아케이드 내에 있다. 근래에 다수의 비디오게임을, 예를 들어, 자동차 경주 프로그램들 및 비행기 시뮬레이터들 등은 가정용 개인용 컴퓨터들에 의해 실행될 수도 있는 게임 시스템들 및 컴퓨터 프로그램들의 형태로 상업적으로 이용 가능하다. 이러한 게임 프로그램들, 예를 들어, 자동차 경주 프로그램들은 달리는 자동차들과 함께 집, 도시 지형선, 광고 게시판, 나무 등과 같은 배경 시나리오를 표시하여 자동차 경주 게임을 "현실감"있게 한다. 게임을 한층 더 현실감 있게 하기 위해, 경주 프로그램 내의 광고 게시판을 및 다른 그러한 광고 싸인들은 일반적인 "비상업적" 정보, 예를 들어, "뉴욕시 20마일 전" 또는 그 소프트웨어를 만든 회사의 광고를 표시한다. 그러나, 이들 광고들은 부어로 하여금 특정 상품을 구입하도록 설득하도록 의도된 것이 아니기 때문에 상업용 광고는 아니다. 또한, 특정 게임 프로그램이 상업용 광고로 간주될 수 있는 광고를 그 안에 포함한다고 하더라도, 일반적으로 게임 프로그램들은 일단 대중에 의한 구매용으로 방출되면 수정되지 않기 때문에, 예를 들어, 광고된 상품이 더 이상 판매되지 않을 경우와 같이 게임 프로그램 내에 포함된 그러한 광고가 그 프로그램의 구입 후 단기간의 시간 내에 "진부한 것으로" 될 가능성이 있다.

따라서, 일반 게임 프로그램들이 당면하는 한가지 문제점은 일반적으로 그의 실행동안 표시되는 광고들로부터 얻어지는 이익을 최대화시킬 능력이 없다는 것이다. 일반적으로 이익은 게임 프로그램들의 구입 비용으로부터 얻는 것이지 스폰서들(즉, 광고주들)로부터 얻는 것은 아니다. 게임 프로그램들이 실행될 때 표시되는 광고들이 텔레비전 프로그램들의 광고와 유사한 방식으로 변경될 수 있다면, 즉, 이미 구입된 게임 프로그램들 내의 상업 광고들을 변경하는 수단을 제공함으로써 변경될 수 있다면, 그러한 게임 프로그램들의 판매 이익은 실질적으로 증가할 것이다. 더욱이, 상업적 텔레비전과 유사하게, 게임 프로그램들 내의 상업적 광고들로부터의 이익이 증가된다면, 이론적으로 소프트웨어 회사들은 그러한 게임 프로그램들의 구입 가격을 현저하게 낮출 수 있을 것이고, 따라서 일반적으로 소비자들의 게임 프로그램 구입이 증가하게 될 것이다.

### 발명의 목적

따라서, 본 발명의 목적은 기존의 게임 프로그램들 및 시스템들의 단점들을 극복하는, 광고가 포함된 게임 프로그램을 실행하는 장치 및 방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 또다른 목적은 게임 프로그램 내에 포함된 광고들을 변경할 수 있는 게임 프로그램을 실행하는 장치 및 방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 또다른 목적은 게임 프로그램 내의 광고 데이터가 갱신되지 않은 경우에 게임 프로그램의 실행을 금지하는 장치 및 방법을 제공하는 것이다.

본 발명의 다양한 다른 목적들, 장점들 및 특징들은 용이하게 당업자에게 명백해질 것이며, 신규 특징들은 첨부된 특허청구범위에서 구체적으로 드러날 것이다.

### 발명의 개요

본 발명의 일 실시예에 따르는 방법 및 장치는, 메모리에 게임 프로그램을 저장하고, 적어도 하나의 광고와 관련된 광고 데이터를 소정의 시간들에서(예를 들어, 게임 프로그램이 실행되는 날마다 또는 게임 프로그램이 실행될 때마다, 또는 게임 시스템이 턴온될 때마다) 수신하고(즉, 통신 회선을 통해 다운로드 하고), 수신된 광고 데이터를 메모리에 저장하고, 메모리에 저장된 게임 프로그램을 실행하고, 게임 프로그램에 따라, 메모리에 저장된 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터를 출력하도록 동작한다.

본 발명의 한 양태로서, 게임 프로그램은 광고 데이터가 소정 시간들에서 수신되지 않을 때 실행이

금지된다.

본 발명의 또다른 양태로서, 게임 프로그램은 처음 실행될 때 광고 데이터와 함께 수신된다.

본 발명의 또다른 양태로서, 실행될 게임 프로그램을 식별하는 게임 식별 코드가 게임 서비스 제공자에게 전송되고, 게임 식별 코드에 의해 식별된 게임 프로그램에 대응하는 광고 데이터가 게임 서비스 제공자로부터 수신된다.

본 발명의 또다른 양태로서, 다수의 게임 프로그램들에 대응하는 다수의 광고 데이터들이 수신되고 (예를 들어, 위성 전송을 통해), 실행된 게임 프로그램의 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터가 게임 프로그램의 실행동안 출력된다.

본 발명의 또다른 실시예에 따르는 장치 및 방법은, 다수 광고들에 관련된 광고 데이터 및 게임 프로그램을 메모리에 저장하고, 메모리에 저장된 선택된 광고들을 식별하는 광고 선택 데이터를 소정의 시간들에서 수신하고, 메모리에 저장된 게임 프로그램을 실행하고, 게임 프로그램에 따라서 각 시간들에서 광고 선택 데이터에서 식별되는 선택된 광고들에 대응하는 표시 데이터를 출력한다.

#### 바람직한 실시예의 상세한 설명

본 발명의 단지 한 예로서 제공되고 본 발명을 제한하도록 의도되지 않은 하기의 상세한 설명은 첨부 도면을 참조하여 명확히 이해될 것이며, 첨부 도면에서 유사한 참조번호는 유사한 요소들이나 부품들을 나타낸다.

이제 도면을 참조하여 설명하면, 제 1(a) 도 및 제 1(b) 도는 자동차 경주 게임의 영상 표현이며, 이 영상 표현에는 상업 광고 "A"가 제 1(a) 도의 광고 게시판 상에 표시되고, 또다른 상업 광고 "B"가 제 1(b) 도에 도시된 바와 같이 광고 게시판 상에 표시된다. 유사하게, 제 2(a) 도 및 제 2(b) 도는 자동차 경주 프로그램의 또다른 "장면"의 영상 표현이며, 이 영상 표현에는 상업 광고 "C" 및 "D"가 각각 경주용 자동차 운전자의 의복 상에 표시되어 있다. 제 1(a) 도 및 제 1(b) 도와 제 2(a) 도 및 제 2(b) 도의 양 세트로부터 알 수 있는 바와 같이, 광고 "A" 및 "B"는 자동차 경주 프로그램의 동일 장면(물론, 다른 시간에)에 표시되고, 광고 "C" 및 "D"는 또한 자동차 경주 프로그램의 동일 장면에 표시된다.

다음으로 제 3(a) 도 및 제 3(b) 도를 참조하면, 본 발명에 따르는 두개의 상이한 실행 시간(이후에 서 논의될)에서의 게임 프로그램의 데이터 구조가 도시되어 있다. 제 3(a) 도에 도시된 바와 같이, 게임 프로그램은 메인 프로그램 M 및 광고 데이터 A 및 C로 이루어지며, 상기 메인 프로그램 M은 일반적으로 광고 데이터 이외의 전체 게임 프로그램을 나타내고, 상기 광고 데이터 A 및 C는 메모리 영역 A0 및 C0에 저장된다. 광고 데이터 A 및 C는 각각 제 1(a) 도 및 2(a)도에 도시된 상업 광고 "A" 및 "C"를 나타낸다. 따라서, 제 3(a) 도에 도시된 데이터 구조를 갖는 게임 프로그램이 실행될 때, 상업 광고 A는 자동차 경주 프로그램의 한 장면에 표시되고, 광고 C는 또다른 한 장면에 표시된다.

제 3(b) 도는 광고 데이터 A 및 C 대신에 광고 데이터 B 및 D가 메모리 영역 A0 및 C0에 각각 저장되는 것을 제외하고는 제 3(a) 도에 도시된 동일 게임 프로그램의 데이터 구조를 도시하고 있다. 따라서, 제 3(b) 도에 도시된 데이터 구조를 갖는 자동차 경주 프로그램이 실행될 때, 상업 광고 B는 광고 A가 표시되었던 동일 장면에 표시되고(제 1(b) 도 참조), 상업 광고 D는 광고 C가 표시되었던 동일 장면에 표시된다(제 2(b) 도 참조). 그러므로, 게임 프로그램 내의 광고 데이터 A 및 C가 광고 데이터 B 및 D로 각각 대체된다면, 구매 후에 게임 프로그램은 광고주들에게 있어 보다 더 가치있는 것이 될 것이다. 메모리 영역 A0 및 C0에 저장된 광고 데이터 및 메인 프로그램 M은 기술적으로 널리 공지되어 있는 바와 같이 단일 메모리 또는 개별 메모리들에 저장될 수도 있다.

이제 제 4 도를 참조하면, 본 발명에 따른 게임 시스템의 동작의 흐름도가 도시되어 있다. 가정용 게임 시스템이 턴온될 때, 게임 프로그램(예를 들어, 제 3(a) 도에 도시된 데이터 구조를 가짐)이 명령 S41에서 실행되고, 일련의 동작들이 메인 프로그램 M의 프로그램 코드에 따라 수행된다. 메인 프로그램 M의 실행 동안 적절한 시간에서, 영역 A0에 저장된 광고 데이터, 예를 들어, 광고 데이터 A는, 제 1(a) 도에 도시된 바와 같이, 판독 및 표시된다(명령 S42). 그러나, 광고 데이터 B가 메모리 영역 A0에 저장되어 있다면, 상업 광고 B(제 1(b) 도에 도시됨)가 명령 S42에서 표시된다. 명령 S43에서 게임 프로그램이 속행되며, 게임 프로그램에 의해 지정된 적정 시간에, 메모리 영역 C0에 저장된 광고 데이터가 명령 S44에서, 제 2(a) 도에 도시된 바와 같이, 판독 및 표시된다. 명령 S44의 완료시, 게임 프로그램은 게임 프로그램이 완료될 때까지 그 동작을 계속한다(명령 S45).

제 5(a) 도 및 제 5(b) 도는 본 발명의 또다른 실시예에 따른 게임 프로그램의 데이터 구조를 개략적으로 도시한 것으로, 저장된 메인 프로그램 M 및 모든 광고 데이터 A, B, C, D는 변경되지 않은 채 유지된다(즉, "고정된" 데이터이다). 그러나, 광고 선택 코드 S는 가변적이고, 제 5(a) 도는 광고 데이터 A 및 C가 선택됨을 나타내는 광고 선택 코드 S<sub>A</sub>를 갖는 게임 프로그램의 데이터 구조를 도시하며, 제 5(b) 도는 광고 데이터 B 및 D가 선택됨을 나타내는 광고 선택 코드 S<sub>B</sub>를 갖는 게임 프로그램의 데이터 구조를 도시한 것이다. 따라서, 메인 프로그램 M 및 모든 광고 데이터 A, B, C, D는 고정 데이터이고, 광고 선택 코드 S만이 "가변" 데이터이다.

제 6 도는 제 5(a) 도 또는 제 5(b) 도에 도시된 데이터 구조를 갖는 게임 프로그램을 실행하는 게임 시스템의 동작을 설명하는 흐름도이다. 사용자가 실행될 특정 게임을 선택할 때, 게임 시스템은 그 특정 게임의 고정 데이터, 즉, 제 5(a) 도에 도시된 메인 프로그램 M 및 광고 데이터 A, B, C, D로 구성된 그 고정 데이터를 온라인 게임 시스템 서비스 제공자(이하 논의될)로부터 "다운로드"한다(명령 S59). 메인 프로그램 M 및 광고 데이터는 게임 시스템의 메모리, 통상적으로는 비휘발성 메모리에 저장된다. 이 고정 데이터가 게임 시스템의 메모리에 이미 저장되어 있다면, 명령 S59는 실행되지 않는다. 선택 코드 S는 명령 S59가 실행되면 실행되지 않은 명령 S60에서 다운로드되고, 이러한 선택 코드 S는 어느 광고들이 게임 프로그램의 실행 동안에 표시될 것인지를 식별한다. 선택 코드 S의 다운로드 시에, 메인 프로그램 M은 앞서 설명한 제 4 도의 명령 S41과 유사한 방식으로 실행되며(명령 S61), 게임 프로그램의 실행 동안 적정 시간에 선택 코드 S가 게임 시

시스템의 메모리로부터 판독되고(명령 S62), 표시될 제 1 광고가 식별된다(질의 S63). 선택 코드 S7가 표시될 제 1 광고로서 "A"를 식별하면(즉,  $S=S_{A1}$ ), 광고데이터 A가 메모리로부터 판독되어 표시된다(명령 S64). 한편, 광고 B가 표시될 제 1 광고로서 식별되면(즉,  $S=S_{A2}$ ), 광고 데이터 B가 메모리로부터 판독되어 표시된다(명령 S65). 그후, 게임 프로그램은 계속되며(명령 S66), 적정 시간에, 선택 코드 S7가 메모리로부터 판독되어(명령 S67), 표시될 다음의 상업 광고가 식별될 수 있도록 된다(질의 S68). 광고 C가 선택 코드 S에 의해 식별되면( $S=S_{A3}$ ), 광고 데이터 C가 메모리로부터 판독되어 순차 표시된다(명령 S69). 그러나, 광고 D가 선택 코드 S에 의해 식별되면( $S=S_{A4}$ ), 광고 데이터 D가 메모리로부터 판독되어 표시된다(명령 S70). 그후, 게임 프로그램은 완료될 때까지 계속된다(명령 S71). 제 6 도에 도시된 바와 같이, 질의 S63 및 S68에서의 "x"는 "관심 없음(don't care)" 조건을 나타내는데, 그 이유는 질의 S63은 표시될 제 1 상업 광고만을 식별하고, 질의 S68은 표시될 제 2 상업 광고만을 표시하기 때문이다. 또한, 제 6 도는 본 발명의 게임 시스템의 예시적인 흐름도이며, 선택 코드 S에 의해 식별된 2개 이상의 상업 광고들이 존재할 수도 있다.

다시 제 4 도를 참조하면, 명령 S41에서의 게임 프로그램의 실행에 앞서, 메모리 영역 A0 및 C0에 저장된 광고 데이터가 제 5(a) 도, 제 5(b) 도, 제 6 도를 참조하여 상술된 것과 유사한 방식으로 온라인 게임 시스템 제공자로부터 다운로드된다. 즉, 사용자가 특정 게임 프로그램을 실행하기를 원할 때마다, 게임 시스템은 외부 소스로부터 광고 데이터를 다운로드하여 메모리 영역 A0 및 C0에 광고 데이터를 저장한다. 유사하게, 사용자가 제 6 도에 도시된 방식으로 동작하는 게임 시스템에서 게임 프로그램을 선택할 때, 게임 프로그램의 실행 동안 표시될 메모리에 저장된 광고들을 식별하는 선택 코드 S가 다운로드된다. 그러나, 원하는 게임 프로그램이 게임 시스템의 메모리(예를 들어, 하드디스크, 플로피 디스크, CD-ROM, 광자기디스크 등)에 저장되어 있지 않다면, 상술된 본 발명의 실시예들 모두 게임 프로그램의 고정 데이터를 다운로드한다. 따라서, 본 발명의 게임 시스템 상에서 게임 프로그램을 실행하기 전에, 프로그램의 실행 동안 표시되는 광고들의 영상 데이터를 내리내는 특정 광고 데이터가 다운로드되거나, 광고 선택 코드 S가 게임 시스템에 다운로드된다. 어느 경우에서든지, 상업 광고는 "현재"로 유지되고, 광고 데이터량이 게임 프로그램 자체의 크기에 비해 비교적 작기 때문에, 설명된 제 1 실시예에서 "다운로드" 시간량은 작다. 물론, 설명된 제 2 실시예에서의 광고 선택 코드 S의 다운로드 시간은 비현실적이다.

본 발명에 따라, 갱신된 또는 "새로운" 광고 데이터가 다운로드되거나, 또는 새로운 광고 선택 코드가 게임 프로그램이 실행될 때마다 다운로드된다. 그러나, 이러한 데이터는 게임 프로그램이 실행될 때마다 다운로드될 필요가 없으며, 대신에 게임 프로그램이 실행되는 새로운 날짜 또는 새로운 주(혹은 달)에만 다운로드될 수도 있다. 상업 광고는 일반적으로 같은 날짜에 여러 번 변경되지 않기 때문에, 하루에 1회 이상의 그러한 상업 광고를 다운로드하는 것은 불필요할 수도 있다. 본 발명의 대안적인 실시예에서, 상업 광고 데이터 또는 광고 선택 코드 S는 게임 시스템이 턴온될 때마다 다운로드된다.

이제 제 7 도를 참조하면, 본 발명에 따른 게임 시스템(즉, 수신측) 및 전송 시스템(즉, 전송측)의 블록도가 도시되어 있다. 전송 시스템은, 본 발명이 적용될 수도 있는, 상업 광고들을 판매하는 원격 통신 회사나, 게임 제조업자나, 온라인 게임 시스템 서비스 제공자, 또는 기타 다른 적합한 시스템일 수도 있다. 전송 시스템은 일반적으로 시스템 제어기(2), 메모리(6, 8)(예를 들어, 하드디스크 드라이브), 스위칭 회로(10), 인코더(12), 및 송신기(14)로 구성된다. 전송 시스템은 게임의 메인 프로그램 M 및 광고 데이터를 본 발명의 게임 시스템에 제공하며, 이 게임 시스템은 일반적으로 통신 회선(16), 예를 들어, ISDN(integrated services digital network)이나, 일반 전화 회선, 또는 임의의 다른 적합한 통신 회선을 통해 가정에 배치된다. 본 발명의 게임 시스템은 일반적으로 메모리(24), 예를 들어, 광자기디스크 드라이브 또는 다른 적절한 비휘발성 판독/기록 메모리를 포함하는 게임기(22), 수신기(18), 디코더(20)로 구성된다.

제 7 도에 도시된 전송측의 시스템 제어기(2)는 게임 프로그램의 메인 프로그램 M을 저장하는 메모리(6), 광고 데이터를 저장하는 메모리(8), 및 메모리들(6, 8)의 출력들간에 스위칭하는 스위치(10)를 제어한다. 게임 프로그램이 실행될 때 상이한 광고를 표시하도록 요구된다면, 메모리(8)에 저장된 광고 데이터는 변경될 수도 있다. 메인 프로그램 M이 게임 시스템에 다운로드될 때, 게임 시스템으로부터의 적절한 요구에 응답하여, 시스템 제어기(2)는 메모리(6) 및 스위치(10)를 제어하여, 메모리(6)에 저장된 메인 프로그램 M이 인코더(12)에 공급되도록 하며, 이 인코더(12)는 데이터 전송에 적합하도록 널리 공지된 방식으로 공급 데이터를 인코딩하고, 인코딩된 데이터를 통신 회선(16)을 통해 본 발명의 게임 시스템에 전송하는 송신기(14)에 공급한다. 수신측의 수신기(18)는 전송된 신호를 수신하고, 디코더(22)는 전송된 신호를 디코딩하며, 게임기(22)는 디코딩된 신호(즉, 메인 프로그램 M)를 메모리(24)에 저장한다. 그후, 시스템 제어기(2)는 판독을 위해 메모리(8) 및 스위치(10)를 제어하고 메모리(8)에 저장된 광고 데이터를 공급하여, 게임 시스템에 전송될 수 있도록 한다. 광고 데이터는 수신되고 디코딩되어 메모리(24)에 저장된다.

메인 프로그램 M이 이미 메모리(24)에 저장되어 있으면, 메모리(8)에 저장된 광고 데이터만이 게임 시스템에 전송된다. 상술된 바와 같이, 메인 프로그램 M은 메모리(6)에 저장되고 광고 데이터는 메모리(8)에 저장된다. 그러나, 제 5(a) 도, 제 5(b) 도, 제 6 도를 참조하여 상술된 실시예에서, 메인 프로그램 M 및 광고 데이터 A, B, C, D는 메모리(6)에 저장되고, 광고 선택 코드 S만이 메모리(8)에 저장된다. 따라서, 메인 프로그램 M 및 광고 데이터(즉, 고정 데이터)가 이미 저장되어 있을 때 광고 선택 코드 S만이 게임 시스템에 전송된다. 물론, 기술적으로 널리 공지되어 있는 바와 같이, 메모리들(6, 8)은 전송 시스템의 상이한 메모리들, 또는 동일 메모리 장치 내의 단순히 상이한 메모리 위치들을 나타낼 수도 있다.

제 8 도는 본 발명의 또다른 실시예에 따른 게임 시스템의 블록도이다. 이 실시예에서, 광디스크 등의 영구적인 저장 매체 상에 저장된 게임 프로그램이 사용자에게 의해 구입된다. 광디스크는 그 위에 저장된 게임 프로그램을 재생하는 광자기디스크 드라이브(38)(또는 다른 적절한 재생 장치)에 삽입된다. 도시된 바와 같이, 게임 시스템은, 안에 로드된 광디스크를 갖는 광자기디스크 드라이브로 구성되는 메모리(38), 송수신기/인터페이스(26), 메모리(28), 시스템 제어기(30), 키보드 인터페이스(32), 디코더(34), 화상 제어기(36)로 구성된다. 광디스크 상에 저장되어 있는 게임 프로그램을 식별하는, 광디스크 상에 저장된 식별 데이터는 재생되어 송수신기(26)를 통해 제 7 도에 개시된 바와 같은 온라인 게임 서비스 제공자에게 전송된다. 식별 데이터의 전송에 응답하여, 서비스 제공자는, 상술된 바와 같이, 광고 데이터(즉, 광고 데이터 A, B, C, D 또는 그 외의 조합) 또는 광고 선택 코드 S 중 어느 하나인 갱신된 "가변" 데이터를 제 8 도에 도시된 게임 시스템에 전달한다. 갱신된 가변 데이터는 송수신기(26)에 의해 수신되어 메모리(28)에 저장된다. 그후, 메모리(28)에 저

장된 가변 데이터는 광디스크 메모리(38) 상에 저장된다. 대안적으로, 가변 데이터는 영구적으로 저장되지는 않는다. 또다른 경우에 있어서, 갱신된 상업 광고 데이터가 서비스 제공자로부터 공급될 때까지, 광디스크 상에 기록된 게임 프로그램은 실행되지 않는다.

갱신된 상업 광고 데이터의 수신시, 게임 프로그램이 실행되며, 적정 시간에, 저장된 데이터가 디코더(34)에서 디코딩되어 화상 제어기(36)에 공급되며, 이 화상 제어기(36)는 디코딩된 데이터를 비디오 신호로 변환하여, 비디오 모니터(도시하지 않음) 상에 표시하기 위해 비디오 신호를 공급한다. 또한, 사용자 명령들이 키보드 인터페이스(32)에 연결되는 키보드(도시하지 않음)에 입력되며, 이 키보드 인터페이스(32)는 공급된 명령을 디코딩하여 디코딩된 명령을 시스템 제어기(30)에 공급한다. 시스템 제어기(30)는 기술적으로 널리 공지되어 있는 방식으로 본 발명의 게임 시스템의 여러 장치들의 동작들을 제어한다. 따라서, 제 8 도의 게임 시스템은 메인 프로그램 B(제 2 실시예에서는 광고 데이터 A, B, C, D와 함께)이 다운로드되는 것이 아니라 소비자에 의해 구입된 광자기디스크 상에 저장된다는 점을 제외하고는 제 7 도에 도시된 게임 시스템과 유사하다.

제 9 도는 "가변" 데이터(즉, 광고 데이터 또는 광고 선택 코드)가 위성 전송을 통해 게임 시스템에 공급되는 또다른 실시예에 불과하다. 제 9 도의 실시예에서, 가변 데이터는, 제 9 도의 시스템이, 실행되도록 선택된 특정 게임 프로그램에 대응하는 가변 데이터를 수신하기 전에 비교적 단시간 동안만 "대기"하도록, 위성 전송을 통해 반복 전송된다. 사용자가 게임 프로그램이 저장된 CD-ROM(또는 광자기디스크)을 CD-ROM 드라이브(52)에 삽입하여, 키보드 인터페이스(50)를 통해 게임 프로그램을 실행할 때, CD-ROM 상에 저장된 게임 식별 코드가 생성되며, 제 8 도를 참조하여 상술된 것과 유사한 방식으로 RAM(42)에 공급된다. 그 후, 시스템 제어기(48)는 선택된 게임 프로그램에 대응하는 가변 데이터가 전송되는 전송 채널을 확인하고, 수신기(40)가 그 확인된 채널을 통해 위성 전송들을 수신하도록 제어한다.

제 10(a) 도 및 제 10(b) 도는 두 가지 상이한 위성 전송 채널들을 통해 전송된 데이터의 데이터 구조를 도시한다. 도시된 바와 같이, 제 10(a) 도는 채널 6를 통해 전송된 데이터를 도시한 것이고, 제 10(b) 도는 채널 8를 통해 전송된 데이터를 도시한 것이다. 채널 6는 2개의 게임 프로그램 J 및 K에 대응하는 데이터를 포함하고, 채널 8는 3개의 게임 프로그램 P, Q, R에 대응하는 데이터를 포함한다. 실행된 게임 프로그램이, 예를 들어, 채널 6 상의 게임 J에 대응하면, 수신기(40)는 채널(6) 상에서 전송된 데이터를 수신하도록 제어되고, 채널 6 상의 소프트웨어 식별 데이터 J의 수신시에, 그 후 전송된 광고 데이터 J-1 및 J-2가 메모리(42)에, 예를 들어, 상업 광고 A 및 C로서 각각 저장된다. 또한, 광고 데이터는 비휘발성 메모리, 예를 들어, 하드디스크 또는 광자기디스크에 저장될 수도 있어, 광고 데이터가 전원 이상 시에 또다시 다운로드될 필요가 없도록 한다. 또한, 게임 시스템은 게임이 실행될 때마다, 또는 게임이 실행되는 새로운 날짜마다(또는 주마다 등), 또는 시스템이 턴오프될 때마다, 또는 특정의 다른 원하는 시간 간격마다, 갱신된 광고 데이터가 다운로드될 것을 요구하도록 설계될 수도 있다. 그때, 게임 프로그램은 제 8 도를 참조하여 상술된 것과 유사한 방식으로 실행된다.

제 11 도는 다수의 통신 회선들을 통해 호스트 컴퓨터(54)(즉, 게임 서비스 제공자)와 각각 인터페이스하는 다수의 게임 시스템들(56, 58, 60, ...)을 개략적으로 도시하는 도면이다. 게임 프로그램의 메인 프로그램 B는 단지 기껏해야 1회 각 게임 시스템에 다운로드되고, 광고 데이터 또는 광고 선택 코드들이 비교적 소량의 데이터를 갖고 있기 때문에, 그 전송 시간은, 전송 시스템이 일반적으로 비교적 다수의 가정용 게임 시스템들을 지원하도록 동작할 수 있도록 비교적 짧다.

상술된 실시예들에서, 상업 광고들은 그러한 광고들로부터 얻어진 이익이 상당히 증가될 것으로 기대될 수 있게 규칙적으로 갱신된다. 또한, 게임 시스템에 다운로드되는 광고 데이터의 양은 게임 프로그램의 데이터량에 비해 비교적 작으므로, 다운로드 시간은 비교적 짧다. 또한, 제 9 도에 도시된 게임 시스템은 그러한 게임 시스템의 사용자에게 투명한 방식으로, 갱신된 광고 데이터를 다운로드하도록 동작한다.

본 발명이 상기 바람직한 실시예들과 관련하여 도시되고 구체적으로 설명되었지만, 본 발명의 사상 및 범위를 벗어나지 않으면서 여러 변형예들이 실시될 수도 있음을 당업자가 용이하게 이해하고 있을 것이다. 예를 들어, 본 발명이 4개의 광고들의 선택으로부터 2개의 상업 광고들을 표시하는 것으로서 기술되었을지라도, 본 발명은 이들 광고들의 수에 제한되지 않으며 특정 게임의 실행 동안에 비교적 많은 수, 예를 들어, 20개의 광고들을 표시하는 게임 프로그램들에 적용될 수도 있다.

또다른 예로서, 본 발명이 가정용 게임 시스템들에 관하여 기술되었을지라도, 본 발명은 가정용에만 국한되지 않으며 게임 아케이드나 회사들을 포함하여 다른 장소들에 위치한 게임 시스템들에도 폭넓게 응용될 수 있다.

그러므로, 첨부된 특허청구범위가 본 명세서에 기술된 실시예들과, 상술된 대안적 실시예들과, 그와 균등한 모든 예들을 포함하는 것으로서 해석되어야 할 것이다.

#### 광구의 범위

#### 청구항 1

안에 광고들을 갖고 있는 게임 프로그램을 실행하는 장치에 있어서:

게임 프로그램을 저장하는 저장 수단;

적어도 하나의 광고와 관련된 광고 데이터를 수신하는 수신 수단으로서, 소정의 시간들에서 새로운 광고 데이터를 수신하도록 동작가능하며, 상기 저장 수단은 그 수신된 광고 데이터를 저장하는, 상기 수신 수단;

상기 저장 수단에 저장된 상기 게임 프로그램을 실행하고, 상기 게임 프로그램에 따라, 상기 저장 수단에 저장된 상기 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터를 출력하는 프로그램 실행 수단; 및

실행될 게임 프로그램을 식별하는 게임 식별 코드를 게임 서비스 제공자에게 전송하는 전송 수단을 포함하고,

상기 수신 수단은 상기 게임 식별 코드에 의해 식별된 게임 프로그램에 대응하는 광고 데이터를 상기

게임 서비스 제공자로부터 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

## 첨구항 2

제1항에 있어서,

동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

### 첨구항 3

제1항에 있어서,

한, 게임 프로그램 실행 장치, 상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 실행될 때마다 새로운 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능

#### 첨구항 4

제1항에 있어서,

상기 장치를 턴온하기 위한 수단을 더 포함하고,

상기 수신 수단은 상기 장치가 턴온될 때마다 새로운 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

### 첨구항 5

제1항에 있어서,

상기 수신 수단은 다수의 광고들과 관련된 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능하고,

상기 프로그램 실행 수단은 상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간대에서 상기 다수의 광고를 각각에 대응하는 표시 데이터를 출력하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

## 첨구항 6

제1항에 있어서,

상기 수신 수단(이) 상기 소정의 시간들에서 광고 데이터를 수신하지 않았을 때, 상기 프로그램 실행 수단이 상기 게임 프로그램을 실행하는 것을 금지하는 금지 수단을 더 포함하는, 게임 프로그램 실행 장치.

## 청구항 ?

제1항에 있어서,

상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 처음 실행될 때 상기 광고 데이터를 갖는 상기 게임 프로그램 수신하도록 동작 가능하고,

상기 저장 수단은 상기 수신 수단에 의해 수신된 상기 게임 프로그램을 저장하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

## 첨구항 8

제1항에 있어서,

상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 상기 저장 수단에 저장되어 있지 않을 때 상기 광고 데이터를 상기 게임 프로그램을 수신하고,

상기 저장 수단은 상기 수신 수단에 의해 수신된 상기 게임 프로그램을 저장하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

### 참구항 9

제1항에 있어서,

상기 수신 수단은 다수의 게임 프로그램들에 대응하는 다수의 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능하

상기 저장 수단은 상기 프로그램 실행 수단에 의해 실행될 게임 프로그램에 대응하는 상기 수신된 광고 데이터를 저장하는, 게임 프로그램 실행 장치.

## 청구항 10

제1항에 있어서,

상기 수신 수단에 의해 수신된 상기 새로운 광고 데이터는, 이전에 상기 수신 수단에 의해 수신되며 상기 저장 수단에 저장된 광고 데이터와 동일하거나 다를 수 있는, 게임 프로그램 실행 장치.

## 청구항 11

제1항에 있어서,

상기 수신 수단은 통신 회선을 통해 게임 전송 시스템으로부터 상기 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

## 첨구항 12

제1항에 있어서,  
상기 수신 수단은 위성 전송으로부터 상기 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 13

안에 광고들을 갖고 있는 게임 프로그램을 실행하는 장치에 있어서:  
게임 프로그램 및 다수의 광고들과 관련된 광고 데이터를 저장하는 저장 수단;  
소정의 시간들에서 상기 저장 수단에 저장된 상기 다수의 광고들 중 선택된 광고들을 식별하는 광고 선택 데이터를 수신하는 수단; 및  
상기 저장 수단에 저장된 상기 게임 프로그램을 실행하고, 상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간들에서 상기 광고 선택 데이터에서 식별되는 상기 선택된 광고들에 대응하는 표시 데이터를 출력하는 프로그램 실행 수단을 포함하는, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 14

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 실행되는 새로운 날짜마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 15

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 실행될 때마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 16

제13항에 있어서,  
상기 장치를 턴온하는 수단을 더 포함하고,  
상기 수신 수단은 상기 장치가 턴온될 때마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 17

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단은 상기 다수의 광고들 중 복수의 광고들을 식별하는 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능하고,  
상기 프로그램 실행 수단은 상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간들에서 상기 식별된 광고들 각각에 대응하는 표시 데이터를 출력하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 18

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단이 상기 소정의 시간들에서 광고 선택 데이터를 수신하지 않았을 때 상기 프로그램 실행 수단이 상기 게임 프로그램을 실행하는 것을 금지하는 금지 수단을 더 포함하는, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 19

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램이 처음 실행될 때 상기 게임 프로그램 및 상기 광고 선택 데이터를 갖는 상기 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능하고,  
상기 저장 수단은 상기 수신된 게임 프로그램 및 광고 데이터를 저장하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 20

제13항에 있어서,  
상기 수신 수단은 상기 게임 프로그램 및 광고 데이터가 상기 저장 수단에 저장되어 있지 않을 때 상기 게임 프로그램 및 상기 광고 선택 데이터를 갖는 상기 광고 데이터를 수신하고,  
상기 저장 수단은 상기 수신된 게임 프로그램 및 광고 데이터를 저장하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 21

제13항에 있어서,  
실행될 게임 프로그램을 식별하는 게임 식별 코드를 게임 서비스 제공자에게 전송하는 전송 수단을

더 포함하고,

상기 수신 수단은 상기 게임 식별 코드에 의해 식별된 게임 프로그램에 대응하는 광고 선택 데이터를 상기 게임 서비스 제공자로부터 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 22

제 13항에 있어서,

상기 수신 수단은 다수의 게임 프로그램들에 대응하는 다수의 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능하고,

상기 프로그램 실행 수단은 실행된 게임 프로그램에 대응하는 광고 선택 데이터에서 식별되는 상기 선택된 광고들에 대응하는 데이터를 표시하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 23

제 13항에 있어서,

상기 수신 수단에 의해 수신된 상기 광고 선택 데이터는 상기 수신 수단에 의해 이전에 수신된 광고 선택 데이터와 동일하거나 다를 수 있는, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 24

제 13항에 있어서,

상기 수신 수단은 게임 전송 시스템으로부터 통신 회선을 통해 상기 광고 선택 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 25

제 13항에 있어서,

상기 수신 수단은 위성 전송으로부터 상기 광고 데이터를 수신하도록 동작 가능한, 게임 프로그램 실행 장치.

#### 청구항 26

안에 광고들을 갖고 있는 게임 프로그램을 실행하는 방법에 있어서:

게임 프로그램을 메모리에 저장하는 단계;

적어도 하나의 광고와 관련된 광고 데이터를 소정의 시간들에서 수신하는 단계;

상기 수신된 광고 데이터를 상기 메모리에 저장하는 단계;

상기 메모리에 저장된 상기 게임 프로그램을 실행하는 단계; 및

상기 게임 프로그램에 따라, 상기 메모리에 저장된 상기 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터를 출력하는 단계를 포함하는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 27

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 프로그램이 실행되는 새로운 날짜마다 새로운 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 28

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 실행될 때마다 새로운 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 29

제 26 항에 있어서,

상기 게임 프로그램을 실행하는 게임 시스템을 턴온하는 단계를 더 포함하고,

상기 수신 단계는 상기 게임 시스템이 턴온될 때마다 새로운 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 30

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 다수의 광고들과 관련된 광고 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 출력 단계는 상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간들에서 상기 다수의 광고를 각각에 대응하는 표시 데이터를 출력함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 31

제 26 항에 있어서,



광고 데이터가 상기 소정의 시간들에서 수신되지 않았을 때 상기 게임 프로그램이 실행되는 것을 금지하는 단계를 더 포함하는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 32

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 처음 실행될 때 상기 광고 데이터를 갖는 상기 게임 프로그램을 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 33

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 상기 메모리에 저장되어 있지 않을 때 상기 광고 데이터를 갖는 상기 게임 프로그램을 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 34

제 26 항에 있어서,

실행될 게임 프로그램을 식별하는 게임 식별 코드를 게임 서비스 제공자에 전송하는 단계를 더 포함하고,

상기 수신 단계는 상기 게임 식별 코드에 의해 식별된 게임 프로그램에 대응하는 광고 데이터를 상기 게임 서비스 제공자로부터 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 35

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 다수의 게임 프로그램들에 대응하는 다수의 광고 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 출력 단계는 실행되는 게임 프로그램의 광고 데이터에 대응하는 표시 데이터를 출력함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 36

제 26 항에 있어서,

상기 수신된 광고 데이터는 상기 수신 단계에 의해 이전에 수신된 광고 데이터와 동일하거나 다를 수 있는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 37

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 게임 전송 시스템으로부터 통신 회선을 통해 상기 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 38

제 26 항에 있어서,

상기 수신 단계는 위성 전송으로부터 상기 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 39

안에 광고들을 갖고 있는 게임 프로그램을 실행하는 방법에 있어서:

게임 프로그램 및 다수의 광고들과 관련된 광고 데이터를 메모리에 저장하는 단계;

상기 메모리에 저장된 상기 다수의 광고들 중 선택된 광고들을 식별하는 광고 선택 데이터를 소정의 시간들에서 수신하는 단계;

상기 메모리에 저장된 상기 게임 프로그램을 실행하는 단계; 및

상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간들에서 상기 광고 선택 데이터에서 식별되는 상기 선택된 광고들에 대응하는 표시 데이터를 출력하는 단계를 포함하는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 40

제 37 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 실행되는 새로운 날짜마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 41

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 실행될 때마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 42

제 39 항에 있어서,

상기 게임 프로그램을 실행하는 게임 시스템을 턴온하는 단계를 더 포함하고,

상기 수신 단계는 상기 게임 시스템이 턴온될 때마다 새로운 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 43

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 다수의 광고들 중 복수의 광고들을 식별하는 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 출력 단계는 상기 게임 프로그램에 따라 각각의 시간들에서 상기 식별된 광고들 각각에 대응하는 표시 데이터를 출력함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 44

제 39 항에 있어서,

상기 광고 선택 데이터가 상기 소정의 시간들에서 수신되지 않았을 때 상기 게임 프로그램이 실행되는 것을 금지하는 단계를 더 포함하는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 45

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램이 처음 실행될 때 상기 게임 프로그램 및 상기 광고 선택 데이터를 갖는 상기 광고 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 저장 단계는 상기 수신된 게임 프로그램 및 광고 데이터를 저장함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 46

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 상기 게임 프로그램 및 광고 데이터가 상기 메모리에 저장되어 있지 않을 때 상기 게임 프로그램 및 상기 광고 선택 데이터를 갖는 상기 광고 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 저장 단계는 상기 수신된 게임 프로그램 및 광고 데이터를 저장함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 47

제 39 항에 있어서,

실행될 게임 프로그램을 식별하는 게임 식별 코드를 게임 서비스 제공자에게 전송하는 단계를 더 포함하고,

상기 수신 단계는 상기 게임 식별 코드에 의해 식별된 상기 게임 프로그램에 대응하는 광고 선택 데이터를 상기 게임 서비스 제공자로부터 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 48

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 다수의 게임 프로그램들에 대응하는 다수의 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되고,

상기 출력 단계는 상기 실행된 게임 프로그램에 대응하는 광고 선택 데이터에서 식별되는 상기 선택된 광고들에 대응하는 표시 데이터를 출력함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 49

제 39 항에 있어서,

상기 수신된 광고 선택 데이터는 상기 수신 단계에 의해 이전에 수신된 광고 선택 데이터와 동일하거나 다를 수 있는, 게임 프로그램 실행 방법.

#### 청구항 50

제 39 항에 있어서,

상기 수신 단계는 게임 전송 시스템으로부터 통신 회선을 통해 상기 광고 선택 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

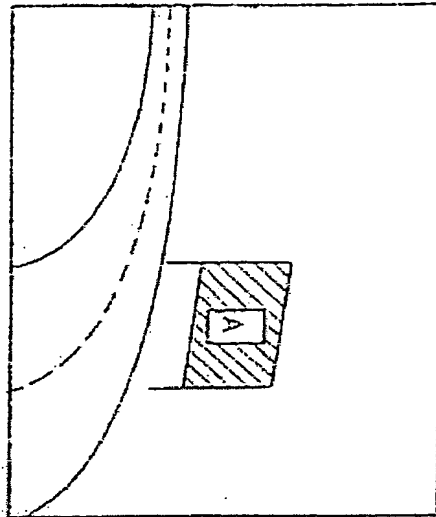
청구항 51

제 39 항에 있어서,

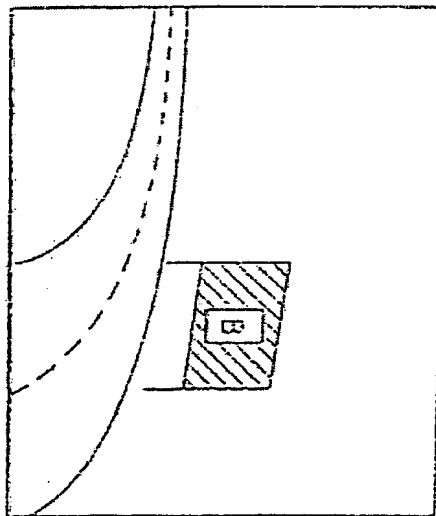
상기 수신 단계는 위성 전송으로부터 상기 광고 데이터를 수신함으로써 실행되는, 게임 프로그램 실행 방법.

도면

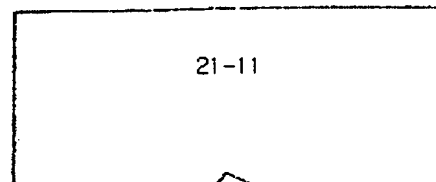
도면 1a



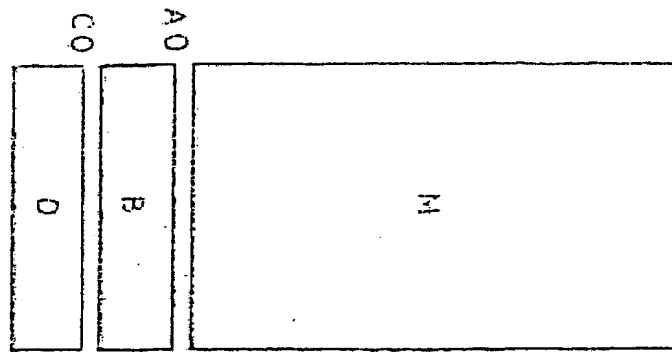
도면 1b



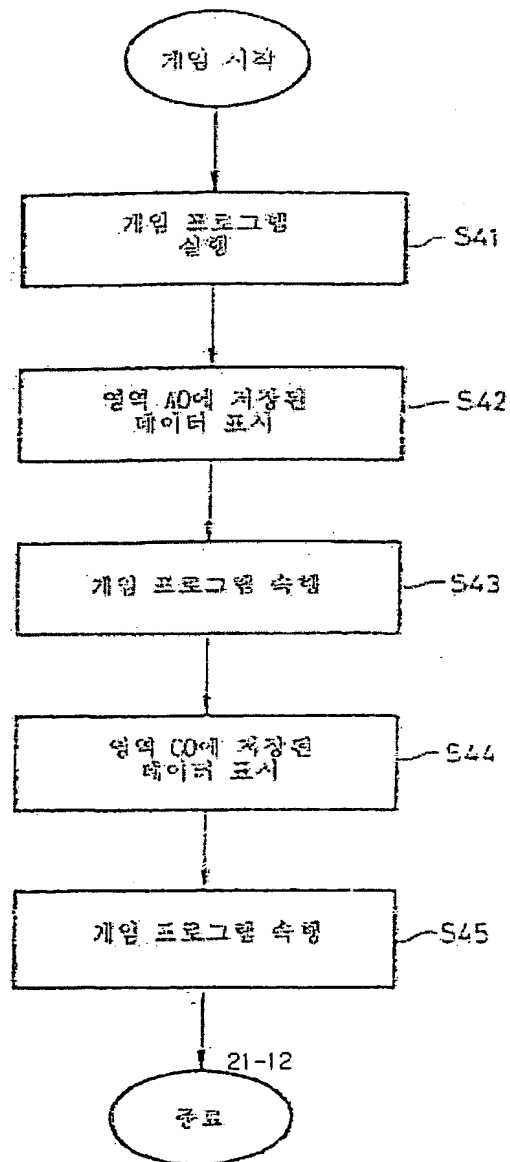
도면 2a



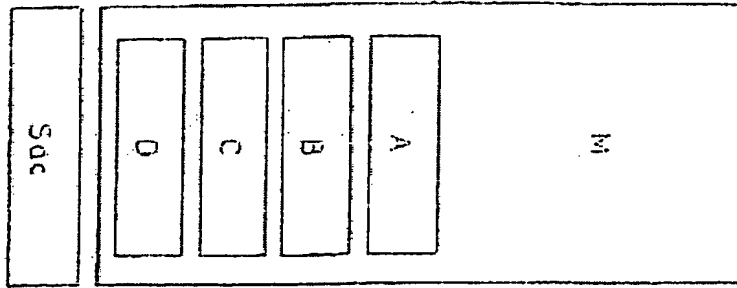
도면3



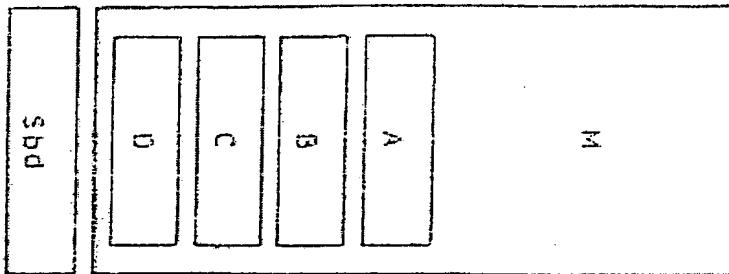
도면4



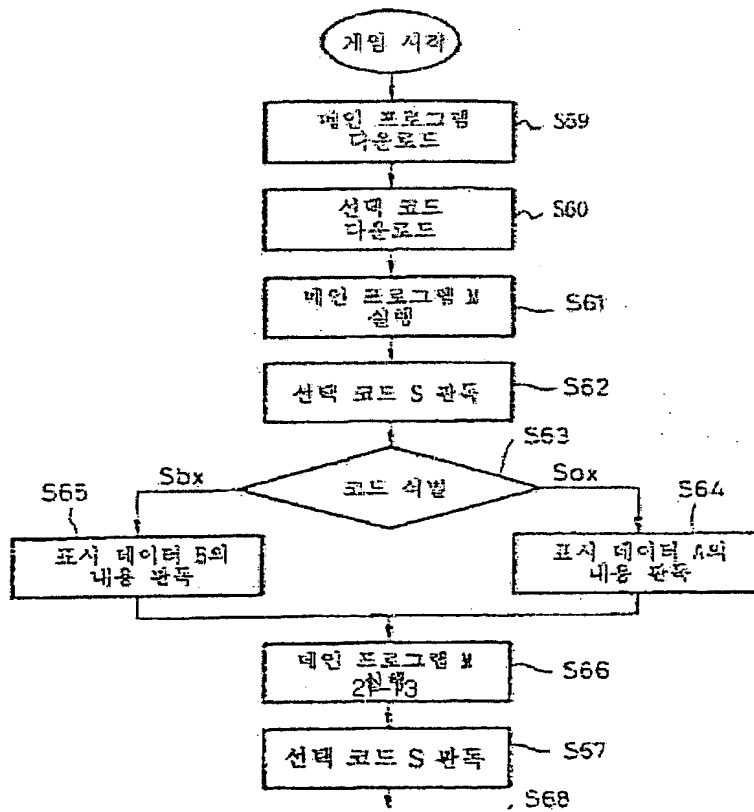
도면 5a



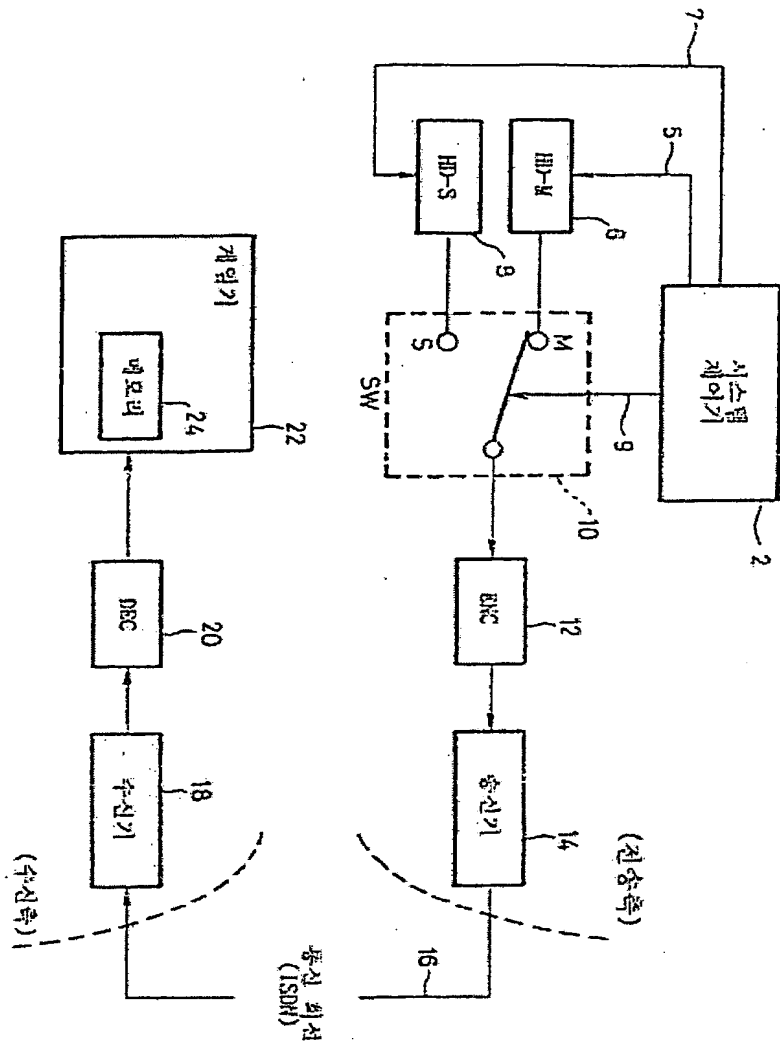
도면 5b

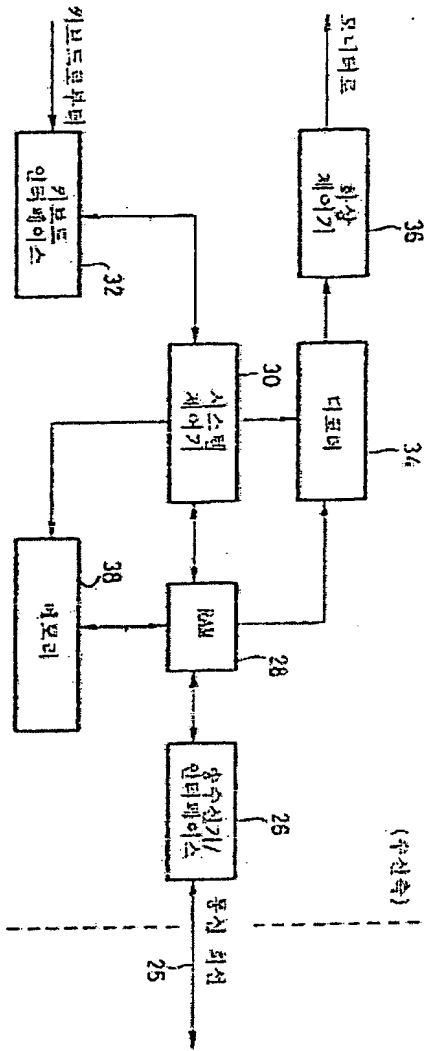


도면 6

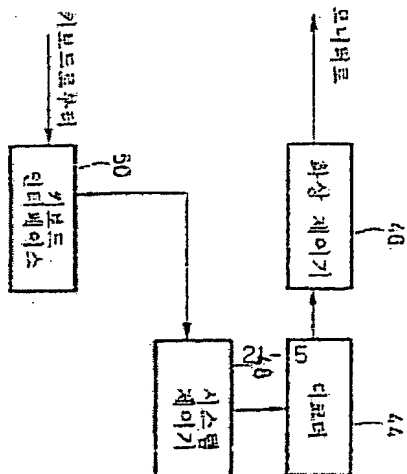


도 17





도면1



도면2

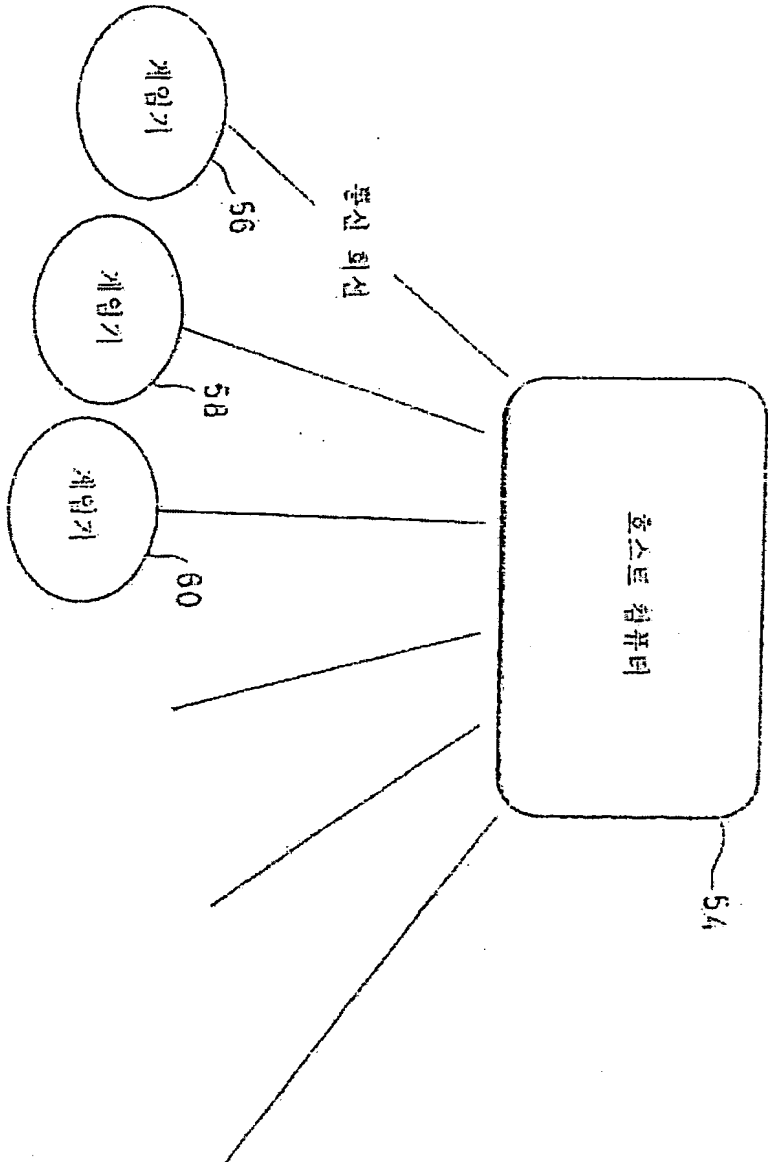
시간 경과

소프트웨어 식별 데이터(J)
광고 데이터(J-1)
광고 데이터(J-2)
소프트웨어 식별 데이터(K)
광고 데이터(K-1)
광고 데이터(K-2)
광고 데이터(K-3)
소프트웨어 식별 데이터(J)
광고 데이터(J-1)



시간 경과

채널 B	
소프트웨어 식별 데이터(P)	
광고 데이터(P-1)	
소프트웨어 식별 데이터(Q)	
광고 데이터(Q-1)	
소프트웨어 식별 데이터(R)	
광고 데이터(R-1)	
광고 데이터(R-2)	
광고 데이터(R-3)	
소프트웨어 식별 데이터(P)	
광고 데이터(P-1)	



도면 11

d



